



## Pengaruh Media Cerita Digital terhadap Kreativitas Penulisan Narasi Siswa Sekolah Dasar

Yenni Arifin<sup>1✉</sup>, Syabrina Faradilla<sup>2</sup>, Amini Raisawati Absyari<sup>3</sup>, Ika Dian Rahmawati<sup>4</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunodjyo Madura, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

E-mail: [yenniarifin33@gmail.com](mailto:yenniarifin33@gmail.com)<sup>1</sup>, [sabrinafaradilla16@gmail.com](mailto:sabrinafaradilla16@gmail.com)<sup>2</sup>, [raisawatiamini@gmail.com](mailto:raisawatiamini@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[ika.rahmawati@trunojoyo.ac.id](mailto:ika.rahmawati@trunojoyo.ac.id)<sup>4</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh urgensi rendahnya kreativitas menulis narasi siswa sekolah dasar, yang ditandai dengan *writer's block*, minimnya daya imajinasi, dan dominasi metode konvensional yang membosankan. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh media cerita digital terhadap kreativitas penulisan narasi siswa. Metode yang digunakan adalah quasi-experimental dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa kelas IV SDN Parseh 2 yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (masing-masing 15 siswa). Data dianalisis melalui uji normalitas, homogenitas, dan Independent Samples t-Test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai kelompok eksperimen dari 55,20 (pretest) menjadi 89,93 (posttest), sementara kelompok kontrol dari 54,80 menjadi 72,00. Uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), yang mengonfirmasi adanya pengaruh signifikan. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa media cerita digital sangat efektif meningkatkan kreativitas penulisan narasi. Secara praktis, media cerita digital dapat menjadi alternatif pembelajaran berbasis teknologi yang menarik bagi guru untuk mengatasi hambatan kreativitas dan meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa di tingkat sekolah dasar..

**Kata Kunci:** media pembelajaran, cerita digital, penulisan narasi, kreativitas siswa, sekolah dasar

### Abstract

*This research was motivated by the urgent issue of low narrative writing creativity among elementary school students, characterized by writer's block, lack of imagination, and the dominance of monotonous conventional methods. The study aimed to examine the effect of digital storytelling media on students' narrative writing creativity. A quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design was employed. The sample consisted of 30 fourth-grade students at SDN Parseh 2, divided into an experimental group and a control group (15 students each). Data were analyzed using normality, homogeneity, and Independent Samples t-Tests. The results showed that the experimental group's mean score increased from 55.20 (pretest) to 89.93 (posttest), while the control group increased from 54.80 to 72.00. The t-test yielded a significance value of 0.000 ( $< 0.05$ ), confirming a significant effect. This study concludes that digital storytelling media is highly effective in improving narrative writing creativity. Practically, digital storytelling serves as an engaging technology-based learning alternative for teachers to overcome creative barriers and enhance students' narrative writing skills in elementary schools.*

**Keywords:** learning media, digital storytelling, narrative writing, student creativity, elementary school

Copyright (c) 2026 Yenni Arifin, Syabrina Faradilla, Amini Raisawati Absyari, Ika Dian Rahmawati

✉ Corresponding author :

Email : [yenniarifin33@gmail.com](mailto:yenniarifin33@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i4.12619>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digital menuntut adaptasi yang dinamis terhadap kemajuan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar. Dalam menjawab tantangan tersebut, guru memegang peranan sentral untuk menguasai *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). TPACK bukan sekadar kemampuan teknis, melainkan sebuah kerangka integratif yang menggabungkan kompetensi pedagogi, materi ajar, dan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menarik, tetapi juga lebih efisien dan berdampak efektif bagi siswa. Penguasaan TPACK menjadi jembatan bagi guru untuk mentransformasi metode konvensional menjadi pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Keterampilan guru dalam meramu media pembelajaran digital menjadi kunci untuk memantik antusiasme serta kreativitas peserta didik. Kehadiran guru yang kreatif dan kolaboratif kini menjadi kebutuhan mutlak, terutama dalam memfasilitasi kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Hal ini selaras dengan profil generasi abad ke-21 yang menuntut siswa untuk memiliki kompetensi multidimensi mulai dari kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, komunikasi efektif, hingga fleksibilitas dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat (Abdulatif & Muh. Husen Arifin, 2023).

Dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan krusial sebagai pilar utama dalam pengembangan kompetensi intelektual, sosial, sekaligus emosional peserta didik. Kedudukan bahasa Indonesia tidak hanya terbatas sebagai alat komunikasi, tetapi juga berfungsi sebagai fondasi pendukung keberhasilan siswa dalam menguasai seluruh bidang studi lainnya. Hal ini sejalan dengan pandangan (Pebriana et al., 2025) yang menyatakan bahwa penguatan literasi bahasa sejak dini menjadi kunci dalam membentuk profil siswa yang mampu berpikir reflektif dan adaptif terhadap tuntutan pendidikan modern. Secara teknis, pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat pilar keterampilan yang saling berintegrasi: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat kemampuan tersebut, menyimak diposisikan sebagai keterampilan fondasional yang bersifat resiprokal; artinya, penguasaan kemampuan menyimak yang baik menjadi prasyarat mutlak bagi siswa untuk menyerap informasi sebelum mereka mampu mengembangkan keterampilan berbicara, membaca, hingga memproduksi tulisan yang bermakna (Pratiwy et al., 2026). Oleh karena Sinergi antara kemampuan reseptif dan produktif harus dikelola secara holistik, mengingat keterampilan menulis melibatkan proses kompleks yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media untuk mengekspresikan gagasan, pengalaman, serta mengembangkan daya imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir logis (Harahap & Pane, 2025).

Dalam kurikulum Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar, menulis karangan narasi menempati posisi yang sangat strategis karena melatih siswa untuk mengonstruksi pengalaman nyata maupun imajinatif ke dalam bentuk tulisan yang sistematis dan bermakna. Meskipun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran ini sering kali menjadi tantangan besar bagi peserta didik. Banyak siswa masih menunjukkan hambatan serius, terutama dalam mentransformasikan persepsi dan ide di dalam pikiran mereka ke dalam bentuk teks tertulis yang koheren. Ketidakmampuan dalam merangkai kalimat yang efektif serta minimnya penguasaan struktur kebahasaan yang baku menjadi faktor penghambat utama yang membatasi siswa dalam mengekspresikan gagasan secara bebas (Mahfudhoh & Nuroh, 2024).

Permasalahan kompleks dalam menulis narasi ini dipengaruhi oleh dua dimensi yang saling berinteraksi: faktor internal yang berkaitan dengan minat, kesiapan kognitif, serta kemampuan dasar siswa, dan faktor eksternal yang merujuk pada kondisi lingkungan belajar di kelas (Wibowo et al., 2020 dalam (Mahfudhoh & Nuroh, 2024)) disayangkan, keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru sering kali membuat proses belajar menjadi monoton, sehingga antusiasme dan motivasi siswa untuk menulis narasi menurun drastis. Padahal, pemilihan media yang tepat merupakan elemen krusial yang berfungsi untuk menyajikan pengalaman belajar yang konkret, menstimulasi daya ingat, dan memantik kreativitas siswa agar lebih aktif dalam proses literasi. Melihat kondisi tersebut, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang

tidak hanya mampu menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga mampu menjembatani kesenjangan kreativitas siswa dalam menulis narasi. Media yang interaktif dan berbasis teknologi, seperti cerita digital, dipandang mampu menjadi katalisator bagi siswa untuk lebih berani dalam berimajinasi dan lebih terampil dalam menyusun struktur naratif yang lebih hidup. Dengan demikian, integrasi media cerita digital diharapkan dapat memecahkan kebuntuan ide sekaligus mengubah persepsi siswa bahwa menulis narasi adalah aktivitas yang menyenangkan, bukan beban akademik yang membosankan.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya terdapat kesenjangan (gap) pada aspek dinamika proses kreatif siswa di sekolah dengan keterbatasan akses perangkat digital. Berdasarkan observasi awal di SDN Parseh 2, ditemukan bahwa 70% siswa kelas 4 memiliki skor kreativitas narasi di bawah standar ketuntasan dengan rata-rata pre-test 54,80. Selain kendala kuantitatif, siswa menunjukkan hambatan kualitatif berupa *writer's block*, rendahnya daya imajinasi, serta kecenderungan menyalin pola cerita yang seragam akibat dominasi metode konvensional yang minim stimulus visual. Masalah ini diperburuk oleh keterbatasan variasi media pembelajaran yang membuat proses belajar menjadi monoton dan menurunkan antusiasme. Penelitian mengenai penggunaan media digital telah berkembang pesat untuk mengatasi masalah tersebut. Sejumlah studi dalam lima tahun terakhir telah membuktikan efektivitas *digital storytelling* dalam meningkatkan kemampuan menulis, baik dari aspek kognitif maupun kreativitas. (Kristiantari et al., 2026) membuktikan bahwa digital storytelling efektif meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V di SD N 1 Keliki dengan peningkatan nilai rata-rata signifikan. Temuan serupa dikemukakan oleh (Prandika & Nuroh, 2023) yang menunjukkan bahwa media berbasis aplikasi Plotagon mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas III A secara signifikan melalui analisis *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, (Adiyawati & Naroh, 2023) menegaskan bahwa Digital Storytelling di SDN Kenongo 1 memiliki pengaruh besar terhadap keterampilan menulis dengan nilai Eta-Squared sebesar 0,76, yang melampaui kriteria pengaruh besar (0,14). Studi lain juga mengonfirmasi bahwa integrasi media multimedia mampu meningkatkan retensi ide serta memotivasi siswa untuk mengekspresikan pikiran ke dalam bentuk tulisan yang lebih menarik.

Meskipun efektivitas digital storytelling dalam meningkatkan hasil belajar kognitif telah terdokumentasi, terdapat kesenjangan signifikan dalam literatur yang ada. Sebagian besar penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada pengukuran kuantitatif hasil akhir, namun masih minim dalam membedah dinamika proses kreatif siswa di lingkungan sekolah dasar yang memiliki keterbatasan infrastruktur teknologi. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menawarkan novelty berupa pendekatan integratif yang memfokuskan kreativitas narasi sebagai variabel utama, dengan mengadaptasi metode digital storytelling yang disesuaikan dengan konteks sekolah dengan akses teknologi terbatas. Urgensi penelitian ini terletak pada kontribusi praktis bagi guru dalam mengimplementasikan TPACK secara kontekstual di SDN Parseh 2, sekaligus membekali siswa dengan keterampilan literasi digital yang relevan. Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan judul: **“Pengaruh Cerita Digital terhadap Kreativitas Penulisan Narasi Siswa Sekolah Dasar”**.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental dan desain pretest-posttest control group*. Desain ini dipilih untuk mengisolasi pengaruh intervensi media cerita digital terhadap kreativitas penulisan narasi siswa melalui perbandingan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengontrol variabel pengganggu dengan memastikan kesetaraan karakteristik awal, serta memvalidasi hubungan kausalitas secara empiris (Creswell & Creswell, 2023).

### **Subjek dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Parseh 2 yang berlokasi di Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan. Subjek penelitian yang dilibatkan adalah siswa kelas 4 semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan SDN Parseh 2 sebagai lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan kesesuaian karakteristik siswa dengan

kebutuhan intervensi media cerita digital, serta dukungan lingkungan sekolah yang memungkinkan terlaksananya proses pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Total subjek penelitian terdiri dari 30 siswa dalam satu kelas yang kemudian dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan media cerita digital dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional, dengan pembagian jumlah siswa yang setara di setiap kelompoknya.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah tes menulis narasi yang disusun berdasarkan kisi-kisi indikator kreativitas. Secara teoretis, indikator kreativitas merujuk pada teori Guilford yang meliputi: (1) Kelancaran (*Fluency*), yaitu kemampuan menghasilkan ide narasi yang relevan dalam jumlah banyak; (2) Keluwesan (*Flexibility*), yakni kemampuan menyusun alur cerita yang bervariasi; (3) Keaslian (*Originality*), yaitu kemampuan menciptakan ide cerita yang inovatif; dan (4) Pengembangan (*Elaboration*), yaitu kemampuan memperinci detail deskriptif dalam narasi. Pengembangan instrumen ini merujuk pada prinsip penyusunan tes yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2022) dan (Arikunto, 2022), di mana instrumen harus disusun melalui tahapan yang sistematis untuk menjamin validitas dan reliabilitas data. Instrumen tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* dengan rubrik penilaian yang objektif. Validitas instrumen ditetapkan melalui validitas isi (*content validity*) dengan melibatkan *expert judgment* dari ahli materi dan ahli pembelajaran Bahasa Indonesia, yang dilakukan untuk memastikan bahwa butir-butir tes telah mewakili indikator kreativitas yang diukur. Selanjutnya, reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan metode *Inter-rater Reliability* untuk memastikan konsistensi penilaian antar-penilai (Arikunto, 2022). Penggunaan metode ini bertujuan untuk meminimalisir subjektivitas dalam penilaian esai atau tes menulis narasi. Prosedur ini dilakukan untuk memenuhi standar instrumen penelitian pendidikan yang akurat, sebagaimana ditekankan dalam prosedur penelitian suatu pendekatan praktik.

### **Prosedur Eksperimen**

Penelitian ini dilaksanakan dalam empat kali pertemuan untuk menjaga efektivitas proses pembelajaran tanpa mengganggu agenda akademik sekolah. Rincian prosedur tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pertemuan 1 (*Pretest*): Peneliti memberikan tes awal kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk memetakan kemampuan dasar kreativitas penulisan narasi siswa sebelum diberikan perlakuan.
2. Pertemuan 2 & 3 (Pemberian Perlakuan/Intervensi):
  - a. Pada kelompok eksperimen, pembelajaran dilaksanakan selama 2 x 35 menit per pertemuan dengan menerapkan media cerita digital melalui tiga tahapan: (1) penayangan media sebagai stimulan visual-auditori (15 menit), (2) diskusi interaktif terkait unsur intrinsik cerita (15 menit), dan (3) penulisan narasi mandiri oleh siswa (40 menit).
  - b. Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan durasi yang setara (70 menit per pertemuan), namun menggunakan metode konvensional berbasis ceramah dan penugasan langsung dari buku teks tanpa bantuan media digital untuk menjaga objektivitas perbandingan
3. Pertemuan 4 (*Posttest*): Peneliti memberikan tes akhir kepada kedua kelompok untuk mengukur capaian akhir kreativitas penulisan narasi siswa setelah mendapatkan perlakuan, guna mengetahui perbandingan peningkatan hasil belajar antara metode digital dan konvensional.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan dalam dua tahap: (1) analisis deskriptif untuk memaparkan statistik dasar (*mean*, *standar deviasi*) skor kreativitas; dan (2) analisis inferensial untuk menguji hipotesis. Uji prasyarat berupa uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) dan homogenitas (*Levene's Test*) dilakukan sebelum uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan Independent Sample t-test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol (Sugiyono, 2022). Selain itu, perhitungan N-Gain diterapkan untuk mengukur

efektivitas peningkatan kreativitas siswa secara presisi sebagai dampak langsung dari intervensi media cerita digital.

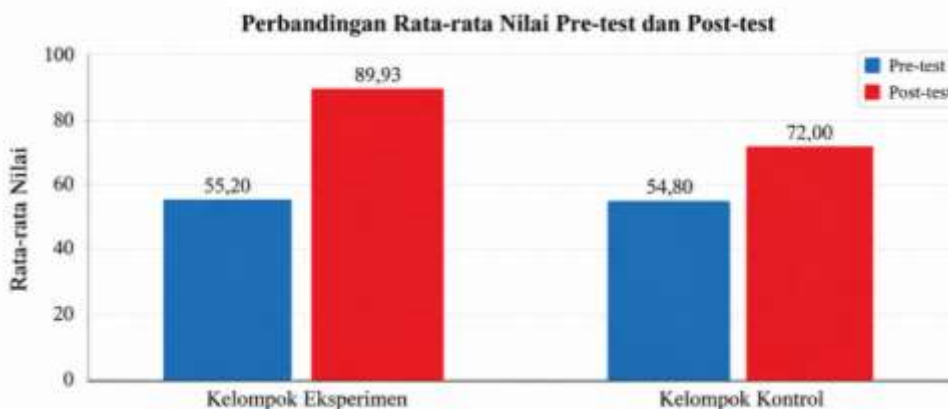
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

**Tabel 1. Data Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test**

Kelompok	N	Mean Pre-test	SD Pre-test	Mean Post-test	SD Post-test
Eksperimen	15	55,20	2,68	89,93	2,91
Kontrol	15	54,80	2,48	72,00	3,95

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perbandingan peningkatan kreativitas penulisan narasi siswa pada dua kelompok, data rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* di visualisasikan dalam bentuk diagram batang (*bar chart*) pada Gambar 1 berikut.



**Gambar 1. Diagram Batang Perbandingan Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test**

Berdasarkan data diatas, terlihat bahwa rata-rata nilai pada kedua kelompok sebelum perlakuan (*pre-test*) relatif setara, yaitu 55,20 pada kelompok eksperimen dan 54,80 pada kelompok kontrol. Namun, setelah pembelajaran dilaksanakan dengan perlakuan berbeda, rata-rata nilai *post-test* kelompok eksperimen meningkat secara signifikan menjadi 89,93, sedangkan kelompok kontrol meningkat menjadi 72,00. Ini memperjelas bahwa peningkatan nilai pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, yang mengindikasikan adanya potensi pengaruh positif penggunaan media cerita digital terhadap kreativitas penulisan narasi siswa.

### Uji Normalitas Data Pre-test

Sebelum melakukan analisis uji beda (*t-test*) untuk melihat kesamaan kondisi awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Uji prasyarat pertama yang digunakan adalah uji normalitas data *pre-test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah sampel data *pre-test* yang diambil dari populasi tersebut berdistribusi normal atau tidak. Karena jumlah sampel pada masing-masing kelas kurang dari 50 peserta didik ( $n = 15$ ), maka metode uji normalitas yang paling tepat dan akurat digunakan adalah metode *Shapiro-Wilk*. Hipotesis yang diajukan dalam uji normalitas ini adalah:

$H_0$ : Data pre-test berdistribusi normal.

$H_1$ : Data pre-test tidak berdistribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Sig.). Jika nilai Sig. > 0,05, maka  $H_0$  diterima yang berarti data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai Sig. < 0,05, maka  $H_0$  ditolak. Adapun hasil uji normalitas data *pre-test* disajikan pada Tabel 2 di bawah ini:

**Tabel 2. Uji Normalitas Data Pre-test**

Kelas	Shapiro-Wilk
-------	--------------

	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	0,977	15	0,941
Kontrol	0,970	15	0,858

Berdasarkan hasil output pada Tabel 1 di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk Kelas Eksperimen sebesar 0,941 dan nilai signifikansi (Sig.) untuk Kelas Kontrol sebesar 0,858. Oleh karena nilai signifikansi dari kedua kelas tersebut lebih besar dari nilai taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  ( $0,941 > 0,05$  dan  $0,858 > 0,05$ ), maka  $H_0$  diterima. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan dan disimpulkan bahwa data *pre-test* baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk pengujian statistik parametrik selanjutnya.

### Uji Homogenitas Data *Pre-test*

Uji prasyarat analisis yang kedua setelah uji normalitas adalah uji homogenitas data *pre-test*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelompok sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol) memiliki varians yang sama (homogen) atau berbeda. Pengujian homogenitas ini menggunakan metode *Levene Test*. Hipotesis dalam uji homogenitas ini adalah:

$H_0$ : Varians data *pre-test* kelompok eksperimen dan kontrol adalah sama (homogen).

$H_1$ : Varians data *pre-test* kelompok eksperimen dan kontrol adalah tidak sama (tidak homogen).

Kriteria pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikansi (Sig.)  $> 0,05$ , maka data dinyatakan homogen ( $H_0$  diterima). Hasil perhitungan uji homogenitas data *pre-test* dijabarkan pada Tabel 2 berikut:

**Tabel 3. Uji Homogenitas Data *Pre-test***

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,085	1	28	0,675

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 2, diketahui nilai *Levene Statistic* adalah sebesar 0,085 dengan derajat kebebasan  $df 1 = 1$  dan  $df 2 = 28$ , serta menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,675. Karena nilai signifikansi yang diperoleh jauh lebih besar dari 0,05 ( $0,675 > 0,05$ ), maka keputusan yang diambil adalah  $H_0$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa varians data *pre-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen (sama).

### Uji *t* Data *Pre-test*

Setelah uji prasyarat terpenuhi (data berdistribusi normal dan variansnya homogen), maka dilakukan uji hipotesis inti menggunakan Independent Samples *t*-Test (Uji *t* Data *Pre-test*). Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata nilai kemampuan awal yang signifikan antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Hipotesis statistik yang diuji adalah:

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai *pre-test* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Kemampuan awal kedua kelas sama).

$H_1$ : Terdapat perbedaan rata-rata nilai *pre-test* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Kemampuan awal kedua kelas berbeda).

Hasil analisis uji-*t* data *pre-test* disajikan pada Tabel 3 di bawah ini:

Data	Analisis Uji-t		
	<i>t</i>	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	0,424	28	0,675

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 3, nilai hitung *t* yang diperoleh adalah sebesar 0,424 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 28, dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,675. Pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dua arah tersebut:

Nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,675. Karena nilai  $0,675 > 0,05$ , maka secara statistik  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

(Opsional) Jika membandingkan nilai  $t$ -hitung dengan  $t$ -tabel pada  $df = 28$  dan taraf  $\alpha = 0,05$ , nilai  $t$ -hitung (0,424) jauh lebih kecil daripada  $t$ -tabel ( $\approx 2,048$ ), yang semakin memperkuat keputusan penerimaan  $H_0$

### Uji Normalitas Data *Post-test*

Uji prasyarat pertama yang dilakukan adalah uji normalitas data *post-test*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data nilai akhir (*post-test*) dari masing-masing kelas diambil dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Mengingat jumlah sampel untuk setiap kelompok adalah kurang dari 50 peserta didik ( $n = 15$ ), maka metode uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*. Hipotesis yang diajukan adalah Hipotesis Nol ( $H_0$ ) yang menyatakan data *post-test* berdistribusi normal, dan Hipotesis Alternatif ( $H_1$ ) yang menyatakan data *post-test* tidak berdistribusi normal. Kriteria pengambilan keputusannya didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.); jika nilai Sig.  $> 0,05$ , maka data dinyatakan berdistribusi normal ( $H_0$  diterima).

**Tabel 5. Uji Normalitas Data *Post-test***

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	0,981	15	0,979
Kontrol	0,987	15	0,997

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk Kelas Eksperimen sebesar 0,979 dengan nilai Statistic sebesar 0,981. Sementara itu, untuk Kelas Kontrol diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,997 dengan nilai Statistic sebesar 0,987. Oleh karena nilai signifikansi dari kedua kelompok tersebut jauh lebih besar dari taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  ( $0,979 > 0,05$  dan  $0,997 > 0,05$ ), maka Hipotesis Nol ( $H_0$ ) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *post-test* baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas Data *Post-test*

Uji prasyarat analisis yang kedua setelah uji normalitas adalah uji homogenitas data *post-test*. Pengujian ini dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel memiliki varians data yang sama (homogen) atau berbeda dengan menggunakan metode *Levene Test*. Hipotesis dalam uji ini menyatakan bahwa varians data *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen ( $H_0$ ), melawan pernyataan bahwa varians data tidak sama atau tidak homogen ( $H_1$ ). Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (Sig.)  $> 0,05$ , maka data dinyatakan homogen ( $H_0$  diterima).

**Tabel 6. Uji Homogenitas Data *Post-test***

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,980	1	28	<0,001

Hasil analisis menunjukkan nilai Levene Statistic adalah 0,980 dengan Sig.  $< 0,001$ . Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa varians data *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen. Meskipun asumsi homogenitas tidak terpenuhi, analisis tetap dilanjutkan menggunakan *Independent Samples t-test* dengan penyesuaian Equal variances not assumed pada output SPSS

### Uji $t$ Data *Post-test*

Meskipun asumsi homogenitas tidak terpenuhi (variens berbeda), analisis uji beda rata-rata tetap dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik Independent Samples  $t$ -Test dengan mengacu pada penyesuaian baris *Equal variances not assumed* pada output SPSS. Analisis uji- $t$  ini bertujuan untuk membuktikan secara empiris apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar atau kemampuan akhir yang signifikan antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (treatment). Hipotesis statistik yang diuji adalah tidak adanya perbedaan rata-rata nilai *post-test* yang signifikan antara kedua kelas ( $H_0$ ), melawan adanya perbedaan rata-rata nilai *post-test* yang signifikan ( $H_1$ ).

**Tabel 7. Uji t Data Post-test**

Data	T	df	Sig. (2-tailed)
Post-test	14,158	28	< 0,001

Berdasarkan hasil kalkulasi, nilai t-hitung sebesar 14,158 dengan Sig. (2-tailed) < 0,001. Karena nilai signifikansi jauh di bawah 0,05, ( $H_0$ ) maka ditolak dan ( $H_1$ ) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada hasil post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### Interpretasi Ukuran Efek (Effect Size)

Selain menguji signifikansi statistik, penting untuk memahami besaran dampak nyata dari intervensi yang diberikan. Oleh karena itu, peneliti melakukan analisis ukuran efek (*effect size*) untuk mengestimasi besarnya pengaruh media cerita digital terhadap kreativitas penulisan narasi siswa. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memberikan informasi mengenai kebermaknaan praktis (*practical significance*) dari intervensi, melampaui sekadar pembuktian statistik, sehingga dapat diketahui seberapa besar kontribusi nyata penggunaan media tersebut dalam meningkatkan kemampuan siswa di kelas.

Rumus Cohen's d

$$d = \frac{X_1 - X_2}{S_{pooled}}$$

Dimana  $S_{pooled}$  adalah standart (standar deviasi gabungan) dihitung dengan rumus:

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}}$$

(Pratama et al., 2022)

Penjelasan Variabel:

$X_1$ : Rata-rata skor post-test kelompok eksperimen (89,93).

$X_2$ : Rata-rata skor post-test kelompok kontrol (72,00).

$S_1^2$ : Varians kelompok eksperimen (kuadrat dari SD 2,91).

$S_2^2$ : Varians kelompok kontrol (kuadrat dari SD 3,95).

$N_1, n_2$ : Jumlah sampel masing-masing kelompok (15).

$S_{pooled}$ : Standar deviasi gabungan yang memperhitungkan variabilitas kedua kelompok

$$S_{pooled} = \frac{\sqrt{(15-1)2,91^2 + (15-1)3,95^2}}{15+15-2}$$

$$S_{pooled} = \frac{\sqrt{14 \times 8,468 + 14 \times 15,602}}{28}$$

$$S_{pooled} = \frac{\sqrt{118,55 + 218,43}}{28} = \sqrt{12,035} \approx 3,47$$

Langkah 2: Menghitung Cohens'd

$$d = \frac{89,93 - 72,00}{3,47} = \frac{17,93}{3,47} = 5,16$$

Nilai 5,16 yang diperoleh menunjukkan hasil sebagai berikut

- Dampak Luar Biasa (*Extraordinary Effect*): Nilai  $d = 5,16$  jauh melampaui ambang batas 0,8 untuk kategori "efek besar" (*large effect*). Secara praktis, ini mengindikasikan bahwa penggunaan media cerita digital memberikan perubahan yang sangat drastis pada kemampuan siswa.
- Pergeseran Posisi Kelompok: Skor 5,16 berarti rata-rata siswa di kelas eksperimen berada lebih dari 5 standar deviasi di atas rata-rata siswa di kelas kontrol. Ini membuktikan bahwa hampir seluruh siswa di kelas eksperimen memiliki performa yang jauh melampaui siswa di kelas kontrol.
- Efektivitas Intervensi: Besarnya angka ini adalah bukti empiris bahwa media cerita digital bukan sekadar alat bantu, melainkan katalisator utama yang mampu membedakan hasil belajar secara sangat signifikan antara metode inovatif dan metode konvensional

## Pembahasan

Hasil penelitian ini secara empiris membuktikan bahwa penggunaan media digital *storytelling* berperan sebagai katalisator krusial dalam meningkatkan kreativitas penulisan narasi siswa. Peningkatan skor yang signifikan pada kelompok eksperimen bukan sekadar mencerminkan perolehan angka, melainkan menunjukkan terjadinya transformasi kognitif dalam kemampuan siswa menyusun alur cerita yang orisinal, logis, dan kaya akan diksi. Hal ini mengindikasikan bahwa media berbasis cerita digital mampu mengatasi hambatan utama siswa sekolah dasar dalam proses ideation (pengembangan ide) yang selama ini menjadi kendala klasik dalam pembelajaran menulis. Menarik untuk dicermati bahwa kelompok kontrol juga menunjukkan peningkatan skor kreativitas, yakni dari 54,80 menjadi 72,00. Peningkatan ini tidak dapat dilepaskan dari adanya *practice effect*, di mana paparan terhadap instrumen tes yang serupa pada tahap pretest dan posttest memicu peningkatan familiaritas siswa terhadap tugas penulisan narasi (Haith & Krakaur, 2018). Selain itu, adanya efek *Hawthorne* memungkinkan siswa pada kelompok kontrol untuk meningkatkan performa karena menyadari bahwa mereka sedang diamati dalam sebuah penelitian, sehingga mereka cenderung memberikan upaya lebih meskipun tetap menggunakan metode konvensional (Tarumingkeng, 2025). Meskipun peningkatan pada kelompok kontrol ini terjadi, namun kenaikannya jauh lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen. Hal ini mengonfirmasi bahwa metode konvensional tetap memiliki keterbatasan dalam memicu pemrosesan generatif yang mendalam, karena kurangnya stimulus audiovisual yang mampu memfasilitasi integrasi kognitif secara aktif sebagaimana yang disediakan oleh media cerita digital.

Keberhasilan peningkatan kreativitas narasi ini secara teoretis dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikembangkan oleh Mayer sebagaimana dikutip dalam (Çeken & Taykyn, 2022). Teori ini berlandaskan pada tiga asumsi utama: saluran ganda, kapasitas terbatas, dan pemrosesan aktif. Dalam konteks media cerita digital, penggunaan elemen visual dan auditori/verbal secara simultan mengoptimalkan pemanfaatan saluran ganda, di mana informasi diproses melalui mata (gambar/teks) dan telinga (audio) secara terpisah namun terintegrasi untuk mendukung pembelajaran yang bermakna. Lebih lanjut, CTML menekankan pentingnya manajemen beban kognitif agar tidak melampaui kapasitas memori kerja siswa yang terbatas. Melalui desain instruksional yang tepat seperti penerapan prinsip koherensi, sinyal, dan kontinuitas temporal, media cerita digital membantu siswa menghindari *extraneous processing* atau beban kognitif ekstrinsik yang tidak relevan. Hal ini memfasilitasi siswa untuk secara aktif melakukan tiga langkah pemrosesan: memilih informasi yang relevan, mengorganisasikannya ke dalam interpretasi mental yang koheren, dan mengintegrasikannya dengan pengetahuan yang sudah ada di memori jangka panjang. Dengan demikian, media cerita digital tidak hanya mempercepat konstruksi model mental cerita, tetapi juga memberikan ruang kognitif yang cukup bagi siswa untuk memaksimalkan proses generatif dalam mengeksplorasi kreativitas mereka saat menyusun narasi.

Upaya siswa dalam mengeksplorasi kreativitas narasi tersebut menemukan landasan teoretis yang lebih dalam melalui teori kreativitas Vygotsky, sebagaimana diuraikan oleh (Lindqvist, 2003). Vygotsky memandang bahwa proses kreatif bukan sekadar aktivitas kognitif terisolasi, melainkan hasil dari hubungan dinamis antara emosi, pikiran, dan imajinasi yang berakar pada realitas manusia. (Lindqvist, 2003) menekankan bahwa dengan membawa siswa ke dalam dunia imajinatif seperti melalui narasi dalam cerita digital kita justru membantu kerja intelektual dan mempertajam persepsi mereka terhadap realitas. Proses ini memungkinkan siswa untuk menjembatani antara pengalaman dunia nyata dengan imajinasi mereka, yang secara langsung mendukung kemampuan mereka dalam melakukan reproduksi kreatif atau menciptakan narasi yang inovatif. Selaras dengan kedua pendekatan tersebut, teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada peserta didik, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik itu sendiri melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi sosial. Sebagaimana dikemukakan oleh Piaget (dalam (Nurjamilah et al., 2025)), pengetahuan dibangun melalui proses aktif ketika individu berinteraksi dengan lingkungannya, yang melibatkan proses asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi untuk mencapai pemahaman yang stabil. Dalam

lingkungan cerita digital, peran aktif siswa tidak hanya terbatas pada menerima informasi, tetapi juga dalam mengkonstruksi model mental mereka sendiri melalui keterlibatan langsung dan interaksi sosial. Integrasi antara manajemen beban kognitif (CTML), keterkaitan antara realitas dan imajinasi (Vygotsky), serta proses pembangunan pengetahuan aktif (*Konstruktivisme*) inilah yang secara holistik memfasilitasi pengembangan kreativitas narasi siswa.

Capaian positif dalam penelitian ini memperkuat jalinan bukti empiris dari sejumlah studi terdahulu mengenai signifikansi teknologi dalam ranah instruksional sekolah dasar. (Maharani & Liansari, 2024) dalam studinya mengemukakan bahwa penerapan model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) yang diintegrasikan dengan buku cerita digital terbukti efektif memecahkan kebuntuan akademis terkait rendahnya daya baca pemahaman siswa melalui pendekatan yang bercorak inovatif. Senada dengan hal tersebut, (Yuwono et al., 2026) melalui desain eksperimen murni juga memvalidasi bahwa penggunaan media cerita bergambar digital yang mengusung muatan budaya lokal memiliki efisiensi yang jauh lebih tinggi dalam mendongkrak keterampilan menulis narasi siswa kelas V bila dikomparasikan dengan metode konvensional berbasis ceramah. Data empiris dari Yuwono mempertegas bahwa kelompok eksperimen mampu menyentuh kategori capaian yang tinggi, sedangkan kelompok kontrol tertinggal pada kategori kurang.

Lebih dari sekadar instrumen penguat kemampuan literasi, keberadaan media digital juga menyentuh dimensi afektif berupa keterlibatan aktif siswa di ruang kelas. (Handina et al., 2025) melaporkan bahwa adopsi platform digital interaktif seperti *Quizizz* mampu menstimulasi partisipasi aktif siswa secara masif, sehingga menciptakan atmosfer kelas yang lebih hidup, fokus, dan komunikatif. Pengaruh positif media digital ini juga polivalen pada mata pelajaran lain yang bersifat eksakta; sejalan dengan temuan (Angelia et al., 2024) yang membuktikan bahwa pemanfaatan *flipbook* digital berdampak linear terhadap hasil belajar matematika siswa, di mana terdapat korelasi kuat antara motivasi belajar yang dipicu media dengan performa akademik yang dihasilkan.

Eksistensi temuan ini kian solid saat disandingkan dengan riset (Topuha et al., 2025) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang mengindikasikan adanya lompatan skor posttest yang sangat tajam setelah siswa belajar dengan media digital. Secara kolektif, komparasi literatur ini menegaskan bahwa media digital bukan lagi sekadar alat pelengkap instruksional, melainkan sebuah katalisator sistemik yang mampu menyelaraskan aspek kognisi, motivasi, dan luaran hasil belajar siswa secara holistik. Riset di SDN Parseh 2 ini menjadi kepingan bukti empiris krusial bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi narasi, media cerita digital adalah instrumen strategis pembuka potensi kreatif siswa yang tidak akan bisa terakomodasi secara optimal jika guru bertahan pada pola pembelajaran konvensional.

Kendati menawarkan keunggulan hasil yang masif, implementasi media digital di level dasar wajib ditinjau secara kritis agar tidak terjebak pada bias simplifikasi. (Karna et al., 2025) mengingatkan bahwa di balik kemampuan media interaktif dalam mengungkit retensi informasi siswa, terdapat benturan tantangan riil di lapangan. Hambatan tersebut mencakup ketimpangan infrastruktur teknologi antar-daerah serta disparitas kesiapan pedagogis para guru dalam mengoperasikan perangkat digital secara mandiri. Oleh sebab itu, efektivitas media cerita digital ini tidak boleh diasumsikan terjadi secara otomatis, melainkan membutuhkan investasi perencanaan yang presisi serta program pelatihan teknis berkelanjutan bagi guru agar pemanfaatan teknologi dapat berjalan secara efektif dan substansial.

Di samping persoalan teknis operasional, tantangan yang tidak kalah mendesak adalah manajemen risiko terkait keamanan digital anak. (Utami et al., 2024) menggarisbawahi bahwa penetrasi teknologi di kalangan siswa sekolah dasar memicu kerentanan baru berupa ancaman kecanduan gawai, paparan konten non-edukatif, hingga bahaya *cyberbullying*. Berkaca pada realitas tersebut, penerapan media cerita digital dalam penelitian ini idealnya harus diimbangi dengan strategi manajemen literasi digital yang kolaboratif.

Sebagai konklusi dari bab pembahasan ini, seluruh temuan lapangan memberikan kontribusi teoretis sekaligus praktis yang menyatakan bahwa media cerita digital merupakan perangkat pembelajaran yang sangat

kontekstual bagi generasi siswa sekolah dasar masa kini. Integrasi media ini tidak boleh dipandang sebelah mata sebagai agenda digitalisasi kelas yang bersifat kosmetik, melainkan harus dipahami sebagai wujud nyata dari transformasi pedagogis yang berhasil menggeser posisi siswa: dari sekadar konsumen informasi yang pasif menjadi kreator konten yang aktif. Perpaduan antara teknik desain multimedia yang koheren dan pengawalan literasi digital yang kokoh mampu mengubah citra pembelajaran Bahasa Indonesia yang selama ini dianggap kaku menjadi ruang bermain ide yang imajinatif sekaligus edukatif. Berbeda dengan studi terdahulu yang cenderung berfokus pada efektivitas kuantitatif media secara parsial, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui integrasi model pembelajaran yang memadukan manajemen beban kognitif (CTML), pengembangan imajinasi berbasis realitas (Vygotsky), dan strategi mitigasi risiko literasi digital secara holistik. Hal ini menjadikan penelitian di SDN Parseh 2 tidak hanya sekadar uji coba media, tetapi sebuah model transformasi pedagogis yang aman dan berkelanjutan bagi pengembangan potensi kreatif siswa di jenjang sekolah dasar. Secara praktis, keberhasilan jangka panjang dari media cerita digital ini akan sangat bergantung pada titik temu antara kompetensi digital guru, kesiapan fasilitas penunjang di sekolah, serta komunikasi dua arah dengan pihak wali murid. Pada akhirnya, media cerita digital dalam konteks SDN Parseh 2 tidak hanya dirancang sebagai solusi instan pemenuh target nilai kreativitas menulis narasi, tetapi diproyeksikan sebagai fondasi dasar bagi pengembangan tradisi menulis yang berkesinambungan serta kematangan literasi teknologi siswa yang adaptif, aman, dan sepenuhnya berorientasi pada kemajuan potensi kreatif anak didik di era digital.

## KESIMPULAN

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media cerita digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas ekspresi naratif siswa. Secara ilmiah, penggunaan media ini terbukti mampu melampaui efektivitas metode konvensional dengan memberikan stimulasi visual yang kaya serta struktur cerita yang lebih sistematis, sehingga mampu memicu imajinasi siswa sekaligus mereduksi hambatan kognitif seperti *writer's block* yang sering menghambat kreativitas menulis. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berfungsi sebagai jembatan yang efektif dalam mengonversi ide abstrak siswa ke dalam bentuk narasi yang lebih terstruktur dan imajinatif.

Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru sekolah dasar untuk mulai mentransformasi model pembelajaran dari materi berbasis teks statis menuju penggunaan media digital yang interaktif. Guru disarankan untuk mengintegrasikan elemen multimedia sebagai strategi utama dalam merangsang kreativitas siswa di kelas. Oleh karena itu, penguasaan literasi digital bagi guru bukan sekadar tuntutan teknis, melainkan kompetensi krusial untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang mampu mengasah kemampuan berpikir kreatif serta keterampilan menulis siswa secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Muh. Husen Arifin. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Digital pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1610–1623. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7200>
- Adiyawati, F. F., & Naroh, E. Z. (2023). The Influence of Digital Storytelling on Story Writing Skills of Class II Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 357–369.
- Angelia, R. A., Vivayosa, N., Surbakti, B., & Batubara, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Flipbook terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Bilangan Pecahan Matematika Sekolah Dasar. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(2), 148–154.
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Revisi Cet). Rineka Cipta.
- Çeken, B., & Taÿkÿn, N. (2022). Multimedia Learning Principles in Different Learning Environments: A Systematic Review. *Smart Learning Environments*, 9(19), 1–22.

- 1382 *Pengaruh Media Cerita Digital terhadap Kreativitas Penulisan Narasi Siswa Sekolah Dasar – Yenni Arifin, Syabrina Faradilla, Amini Raisawati Absyari, Ika Dian Rahmawati*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i4.12619>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (6th, Ed.). Sage Publications Ltd.
- Haith, A. M., & Krakaur, J. W. (2018). The Multiple Effects of Practice: Skill, Habit and Reduced Cognitive Load. *Current Opinion Behavioral Science*, 20, 196–201.
- Harahap, L. A., & Pane, A. (2025). Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pustaka Cendekia Hukum dan Ilmu Sosial*, 3(3), 275–292.
- Karna, S. D., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 319–325.  
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840>
- Kristiantari, M. G. R., Puwaniti, N. W., & Prayoga, I. W. S. (2026). Efektivitas Digital Storytelling dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN 1 Keliki. *Journal Research and Education Studies*, 5(1), 90–98.
- Lindqvist, G. (2003). Vygotsky's Theory of Creativity. *Creativity Research Journal*, 15(2–3), 245–251.
- Maharani, I. A., & Liansari, V. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Berbantuan Media Buku Cerita Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6), 5284–5290.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i6.4472>
- Mahfudhoh, M., & Nuroh, E. Z. (2024). Pengaruh Cerita Digital terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Semantik*, 13(1), 103–114. <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p103-114>
- Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, M. T., & Susanti, E. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 6867–6882.
- Pebriana, P., Adam, A., & Anzar. (2025). The Application of Digital Literacy in Story Listening Skills in Indonesian Language Learning in Elementary Schools Penerapan Literasi Digital dalam Keterampilan Menyimak Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 535–542.
- Prandika, D. D., & Nuroh, E. Z. (2023). Efektivitas Cerita Digital pada Kemampuan Menulis di Sekolah Dasar Negeri The Effectiveness of Digital Stories on Writing Skills in Public Primary School. *Cendekiawan*, 5(2), 169–183. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v5i2.355>
- Pratama, Y. A., Sanusi, & Darmadi. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X di SMKN 5 Kota Madiun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 2036–2039.
- Pratiwy, A., Melianti, D., Dina, Sari, W., & Sulastris, S. (2026). Analisis Penggunaan Digital Storytelling dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 13(1), 104–116.
- Sugiyono, P. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Tarumingkeng, R. C. (2025). *Konsep The Hawthorne Effect dalam Produktivitas Pekerja*. Rudyc e-Press.
- Topuha, O. K., Rizal, Aqil, M., Gagaramusu, Y. B. M., & Fasli, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 174–183. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.866>
- Utami, I. W. P., Fantiro, F. A., & Fazlyn, N. H. (2024). Upaya Pengendalian Dampak Negatif Literasi Digital bagi Siswa Sekolah Dasar Ima. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 121–128.  
<https://doi.org/10.36456/inventa.8.2.a9420>
- Yuwono, R. A., Herawati, N., Yuliantoro, A., & Hersulastuti. (2026). Efektivitas Media Cerita Bergambar Digital Berbasis Budaya Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Teks Narasi Siswa

1383 *Pengaruh Media Cerita Digital terhadap Kreativitas Penulisan Narasi Siswa Sekolah Dasar – Yenni Arifin, Syabrina Faradilla, Amini Raisawati Absyari, Ika Dian Rahmawati*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i4.12619>

Kelas V (Studi Kasus di SD Negeri 02 Giriwondo Karanganyar Tahun Pelajaran 2025/2026). *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 12(01), 92–104.